

**Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam
Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesi Dengan
Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Kelas V
SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala**

Moh. Sa'ban, Misnah, dan Yusdin Gagarumusu

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Metode dalam pembelajaran sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Di kelas V SDN No. 1 Bou, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS terutama paa materi Macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Maka perlu penggunaan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yang salah satunya adalah dengan penggunaan metode *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, melalui metode *Role Playing* di kelas V SDN No.1 Bou. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 42 orang siswa yang terdiri dari 23 laki-laki dan 19 perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, dengan perolehan hasil tes siklus I nilai rata-rata 60,95 dan ketuntasan 71,42%, siklus II mencapai nilai rata-rata 78,21 dan ketuntasan 95,23%. Maka dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan macam usaha di kelas V SDN No.1 Bou.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dan Metode *Role Playing*

I. PENDAHULUAN

Penggunaan metode yang tepat akan mempengaruhi suasana pembelajaran. Perlu digunakan metode yang bisa membuat peserta didik benar-benar fokus dalam pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran, salah satu metode yang memungkinkan adalah metode *role playing*. Pemilihan metode *role playing* diambil karena siswa dapat berperan aktif dalam pembelajar sehingga diharapkan siswa fokus kepada pembelajaran yang akan disampaikan. *Role playing* juga dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air pada siswa karena dituntut untuk memerankan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang. Dengan demikian situasi yang tadinya gaduh dapat diatasi dengan metode *role playing* ini. Dilihat dari

pengertiannya sendiri, Sagala (2007) mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.

Role playing atau bermain peran suatu metode yang jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Untuk menggunakan metode tersebut perlu pemahaman yang mendalam agar dalam penggunaanya tidak keliru. Menurut Sudajana (1983, Fitria Prasasti 2011:19) bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas atau didalam kelas disesuaikan dengan kondisi pembelajaran. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan suatu pemecahan masalah untuk hasil belajar IPS siswa kelas V. Dalam penelitian ini oleh penulis diberi judul "meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan metode role playing pada kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Donggala " sehingga diharapkan minat belajar siswa akan meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Donggala?”. Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Donggala. Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS setelah

menggunakan metode *role playing*, dapat meningkatkan kompetensi guru, melakukan perbaikan strategi pembelajaran dan merupakan motivasi untuk menampilkan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran dan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

II. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap tindakan yang bersiklus. Model penelitian ini mengacu pada modifikasi spiral yang dicantumkan Kemmis dan Mc. Taggart (*dalam* Dahlia 2012:132). Tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Pada tahap ini seluruh hasil dan data yang diperoleh dari beberapa sumber dianalisis dan direfleksikan, apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas V SDN No 1 Bou. Hasil refleksi akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No 1 Bou. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 42 orang siswa, terdiri dari 23 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif:

- 1) Data kuantitatif yaitu berupa kemampuan siswa menyelesaikan soal yang terdiri dari hasil tugas siswa, hasil tes awal dan tes akhir.
- 2) Data kualitatif yaitu data aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS serta data kesulitan siswa dalam memahami materi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

- 1) Pemberian tes awal dan tes pada setiap akhir tindakan. Tes awal diberikan sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman awal siswa, sedangkan tes pada akhir tindakan dilakukan untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Tes ini dikembangkan dari peneliti sendiri dan diambil dari buku paket pelajaran IPS kelas IV semester genap.

- 2) Observasi, dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Tujuannya untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan siswa, yang melakukan observasi atau observer adalah guru kelas IV.
- 3) Dokumentasi, dilakukan selama penelitian berlangsung. Dokumentasi diambil dengan mengabadikan kegiatan yang dilakukan selama penelitian dalam bentuk foto yang dapat menggambarkan suasana pada lokasi tersebut. Adanya dokumentasi bisa menjadi bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan prosedur dalam suatu penelitian yang tidak bisa direkayasa.

Teknik analisa data terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif dimana data kuantitatif diperoleh dari tes awal dan tes akhir. Data tersebut kemudian diolah dan dinyatakan dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

a. Persentase daya serap individu = $\frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum soal}} \times 100\%$

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu > 65%.

b. Ketuntasan belajar secara Klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal jika > 75% siswa yang telah tuntas. (Depdiknas, 2004: 37).

Data kualitatif dikumpulkan kemudian diolah, dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari hasil observasi catatan lapangan dan pemberian tes.

Adapun tahap-tahap analisis data adalah sebagai berikut:

a. Mereduksi Data

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun data secara sederhana ke dalam tabel dan diberi nama kualitatif. Sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

c. Verifikasi/Penyimpulan

Penyimpulan adalah proses penampilan intisari, dari sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi yang singkat dan jelas.

Pengelolaan data kualitatif diambil dari data hasil aktivitas guru dengan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk persentase (Depdiknas, 2004: 37), yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

>NR 90% sangat baik

<NR 90% - 70% baik

<NR 70% - 50% cukup

<NR 50% - 30% kurang

<NR 30% -10% sangat kurang

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian berupa penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa serta hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPP menentukan materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan standar kompetensi "Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia". Adapun materi yang diangkat pada siklus I ini adalah jenis-jenis usaha.

Evaluasi belajar siswa dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Soal terdiri dari lima butir soal. Evaluasi ini terdiri dari *pre-test* dan *pos-test*. *Pre-test* dilakukan beberapa hari sebelum siklus dilaksanakan dan bertujuan agar pembelajaran pada siklus lebih terfokus. *Pos-test* dilaksanakan setelah pembelajaran selesai untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

Tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 Maret 2014, dengan alokasi waktu 2x35 menit (satu pertemuan). Pembelajaran pada siklus I ini dimulai pada pukul 07.15 WITA dengan tema macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan materi Jenis-jenis usaha dengan menggunakan metode *role playing*.

Kegiatan awal pembelajaran pada siklus I ini berlangsung kurang lebih 10 menit dengan membuka pelajaran. Kegiatan inti pembelajaran pada siklus I, diawali dengan tanya jawab tentang jenis-jenis usaha dan guru melakukan pembagian kelompok setelah menyampaikan materi dan metode dalam pembelajaran, guru membagi siswa kedalam tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 8 siswa yang didalam kelompok tersebut terdapat siswa laki-laki dan siswa perempuan.

Pada tahap pelaksanaan kelompok yang terpilih diberi waktu kurang lebih 10 menit untuk memilih peran yang akan diperankan dan memahami alur cerita pada naskah yang telah guru buat sebelumnya. Siswa atau kelompok yang tidak mendapatkan peran, menjadi penonton yang aktif maksudnya siswa tidak hanya menonton saja akan tetapi siswa akan diberi kesempatan untuk mengomentari penampilan temannya yang mendapat peran. Namun pada dasarnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini berjalan dengan baik meskipun memiliki beberapa kekurangan. Kegiatan berikutnya yaitu kegiatan akhir, disini guru langsung melanjutkan kegiatan pembelajaran yang terakhir yaitu dengan mengerjakan soal *post-test*. Setelah semua siswa mengerjakan soal *post-test*, pembelajaran ditutup dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Dalam melaksanakan observasi, peneliti dibantu oleh dua orang observer yaitu satu orang guru dan satu orang teman sejawat. Peneliti mengolah data hasil dari

pre-test dan *pos-test*, lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa dari penilaian observer sebagai bahan refleksi.

1) Aktivitas guru

Aktivitas guru selama pembelajaran IPS pada materi macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* diobservasi oleh dua orang. Untuk melihat aspek aktivitas guru yang sesuai antara rencana pelaksanaan bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kegiatan	Dilaksanakan	
	Ya	Tidak
1 Kegiatan awal :		
a. Membuka pelajaran	v	
b. Memotivasi siswa	v	
c. Mengaitkan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		
d. Menginformasikan tujuan pembelajaran	v	
2 Kegiatan inti :	v	
a. Menjelaskan materi pelajaran	v	
b. Memberikan pengarahan mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari		
c. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok	v	
d. Menginformasikan langkah- langkah kegiatan bermain peran (Role Playing)	v	
e. Menanamkan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing)	v	
f. Membina keterampilan siswa dalam bermain peran (Role Playing)	v	
g. Membimbing siswa untuk aktif bermain peran (Role Playing)	v	
h. Membimbing siswa dalam diskusi	v	
i. Memberi kesempatan tanya jawab	v	
3. Kegiatan akhir :		
a. Menyimpulkan materi yang diajarkan	v	
b. Melaksanakan evaluasi	v	
c. Menginformasikan materi ajar selanjutnya		
d. Menutup pelajaran	v	
Jumlah	14	
Persentase	82	

Dilihat dari tabel 1.1, jumlah aspek keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 14 aspek atau 82% sedangkan 3 aspek atau 18% lagi tidak terlaksana. Tidak terlaksananya ketiga aspek tersebut dikarenakan beberapa alasan yaitu guru tidak mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya, guru hanya terfokus pada kelompok

yang mendapat peran sehingga siswa yang menjadi penonton kurang diperhatikan oleh guru.

2) Aktivitas Siswa

Observer tidak hanya mengobservasi kegiatan guru, melainkan juga mengobservasi kegiatan siswa selama pembelajaran IPS pada materi macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi. Aktivitas siswa dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing siswa. Untuk melihat aspek yang diobservasi dan bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran, berikut tabel kegiatan siswa beserta deskripsinya.

Tabel 2. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Menyimak penjelasan guru	Dari ketiga observer, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah menyimak penjelasan guru, meski masih ada siswa yang sibuk dengan aktivitas diluar pembelajaran. Menurut data yang diperoleh 33 siswa atau 85% dari jumlah siswa menyimak penjelasan guru dengan baik. Sedangkan sisanya yaitu 6 siswa atau 15% dari jumlah siswa masih sibuk dengan kegiatan diluar pembelajaran
2	Memberi tanggapan terhadap penampilan teman	Memberi tanggapan terhadap suatu hal yang lumrah, namun tidak demikian bagi siswa ketika dalam pembelajaran. Dalam aspek memberi tanggapan terhadap penampilan temannya, siswa terlihat canggung dan malu-malu. Dalam siklus I ini hanya ada 17 siswa atau 44% yang berani memberikan tanggapannya terhadap penampilan temannya. Sedangkan sisanya, 22 siswa atau 66% tidak berani mengungkapkan tanggapannya. Kebanyakan siswa belum terbiasa berbicara didepan kelas.
3	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama dalam kelompok terlihat ketika siswa berdiskusi dalam mengomentari penampilan pemeran, dan terlihat ketika siswa yang mendapatkan peran mampu menguasai tokoh yang diperankannya dengan baik. Dari ketiga observer, dapat disimpulkan bahwa dalam aspek ini seluruh siswa mampu melakukan kerja sama.
4	Menyimak penampilan teman	Keterampilan menyimak merupakan hal penting dalam pembelajaran.
		Dalam proses pembelajaran IPS siklus I siswa yang mampu menyimak dengan baik sebanyak 30 siswa atau 77% dari jumlah siswa yang ada, dan sisanya 9 siswa atau 23% sibuk dengan kegiatannya masing-masing.
5	Aktif dalam pembelajaran	Menurut data yang diperoleh dari observer, dalam aspek ini siswa yang mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif sebanyak 27 siswa atau 69% dari jumlah siswa yang ada. sedangkan sisanya 12 siswa atau 31% hanya terlihat pasif.
6	Mengerjakan tugas yang diberikan guru	Berdasarkan hasil observasi para observer, dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini seluruh siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan tabel 2 dapat terlihat bahwa pembelajaran pada siklus I ini belum sepenuhnya berhasil. Ini juga dapat dijadikan masukan untuk peneliti dalam memperbaiki kinerja pada siklus II.

4) Hasil Belajar

Berikut adalah data perolehan nilai siswa sebelum diadakan pembelajaran.

Tabel 3. Perolehan hasil Pre-test siklus I

No	Kode siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Ketuntasan	No	Kode siswa	Nilai <i>pre-test</i>	ketuntasan
1	Arman Ramadhan	15	Tidak tuntas	22	Moh. Arif	10	Tidak tuntas
2	Fazir	15	Tidak tuntas	23	Sigit Saputra	25	Tidak tuntas
3	Zulkifli	20	Tidak tuntas	24	Nur Yana	40	Tidak tuntas
4	Moh. Hidayat	70	Tuntas	25	Khusnul	23	Tidak tuntas
5	Muh. Anas	15	Tidak tuntas	26	Ria Risky	15	Tidak tuntas
6	Muh. Yatim	35	Tidak tuntas	27	Yuyun Wahyuni	15	Tidak tuntas
7	Nanang Aditya	30	Tidak tuntas	28	Hikma	40	Tidak tuntas
8	Riky Budiartma	40	Tidak tuntas	29	Fadila	15	Tidak tuntas
9	Moh. Rifaldi	15	Tidak tuntas	30	Musfira	30	Tidak tuntas
10	Moh Zein	60	Tuntas	31	Fajria	45	Tidak tuntas
11	Fahrul Roziq	35	Tidak tuntas	32	Jamila	60	Tuntas
12	Ilhan Mansis	20	Tidak tuntas	33	Anisa Dwi P	35	Tidak tuntas
13	Abd. Salam	15	Tidak tuntas	34	Zaskia Putri	40	Tidak tuntas
14	Moh. Faris	32	Tidak tuntas	35	Elvana	12	Tidak tuntas
15	Alif I.	10	Tidak tuntas	36	Melinda	35	Tidak tuntas
16	Moh. Fahri	20	Tidak tuntas	37	Afni A	50	Tidak tuntas
17	Rayhan	60	Tidak tuntas	38	Efi Wulandari	20	Tidak tuntas
18	Hafids Ata	25	Tuntas	39	Azizah	20	Tidak tuntas
19	Ahyat	40	Tidak tuntas	40	Azahra	30	Tidak tuntas
20	Hendra	50	Tidak Tuntas	41	Ririn Buarine	30	Tidak tuntas
21	Mansyah	60	Tuntas	42	Irawati	60	Tuntas
Jumlah				1.332			
Rata-rata				31,71			
Tuntas Belajar %				14,28			

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa siswa yang lulus dalam *pre-test* hanya 6 siswa atau hanya 14,28% dari jumlah siswa yang ada. Sisanya sebanyak 42 siswa atau 85,71% siswa dinyatakan tidak lulus dalam *pre-test*. Rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* 31,71 tentu ini jauh dari nilai KKM sekolah yaitu 60. Hasil *pre-test* menggambarkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih berada dibawah KKM yang seharusnya, sehingga perlu ditindak lanjuti agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, didapatkan hasil yang memuaskan. Berikut adalah hasil dari *post-test* siklus I.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

No	Kode siswa	Nilai		Ketuntasan
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	Arman Ramadhan	15	75	Tuntas
2	Fazir	15	55	Tidak Tuntas
3	Zulkifli	20	60	Tuntas
4	Moh. Hidayat	70	80	Tuntas
5	Muh. Anas	15	65	Tuntas
6	Muh. Yatim	35	50	Tidak Tuntas
7	Nanang Aditya	30	55	Tidak Tuntas
8	Riky Budiartma	40	60	Tuntas
9	Moh. Rifaldi	15	35	Tidak Tuntas
10	Moh Zein	60	75	Tuntas
11	Fahrul Roziq	35	65	Tuntas
12	Ilhan Mansis	20	85	Tuntas
13	Abd. Salam	15	50	Tidak Tuntas
14	Moh. Faris	32	45	Tidak Tuntas
15	Alif I.	10	65	Tuntas
16	Moh. Fahri	20	50	Tidak Tuntas
17	Rayhan	60	70	Tuntas
18	Hafids Ata	25	60	Tuntas
19	Ahyat	40	55	Tidak Tuntas
20	Hendra	50	65	Tuntas
21	Mansyah	60	45	Tidak Tuntas
22	Moh. Arif	10	50	Tidak Tuntas
23	Sigit Saputra	25	65	Tuntas
24	Nur Yana	40	60	Tuntas
25	Khusnul	23	60	Tuntas
26	Ria Risky	15	60	Tuntas
27	Yuyun Wahyuni	15	65	Tuntas
28	Hikma	40	60	Tuntas
29	Fadila	15	40	Tidak Tuntas
30	Musfira	30	70	Tuntas
31	Fajria	45	70	Tuntas
32	Jamila	60	60	Tuntas
33	Anisa Dwi P	35	65	Tuntas
34	Zaskia Putri	40	60	Tuntas
35	Elvana	12	60	Tuntas
36	Melinda	35	75	Tuntas
37	Afni A	50	60	Tuntas
38	Efi Wulandari	20	60	Tuntas
39	Azizah	20	60	Tuntas
40	Azahra	30	70	Tuntas
41	Ririn Buarine	30	50	Tidak Tuntas
42	Irawati	60	75	Tuntas
Jumlah		1.332	2.560	-
Rata-rata		31,71	60,95	Tuntas
Tuntas Belajar (%)		14,28	71,42	-

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan pada *post-test* sehingga jumlah siswa yang tuntas setelah belajar menggunakan metode *role playing* menjadi bertambah. Rata-rata kelas yang tadinya 31,71 naik menjadi 60,95, ini menandakan bahwa terjadi peningkatan yang baik. Semua siswa mengalami kenaikan dalam hasil belajar, walaupun masih ada yang belum tuntas. Meskipun demikian perbaikan masih diperlukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Ketuntasan belajar siklus I yang terdapat pada tabel 4.4 menyajikan data siswa yang memenuhi KKM atau tuntas sebanyak 30 siswa atau 71,42% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa atau 28,57%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil tes siklus I, peneliti berasama observer menemukan beberapa kekurangan yang terjadi selama siklus I berlangsung. Kekurangan-kekurangan tersebut diharapkan dapat diperbaiki pada siklus II, agar hasil yang didapat lebih baik dari pada hasil siklus I. Refleksi dari kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran berlangsung.
- 2) Guru tidak mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan materi yang telah dipelajari.
- 3) Pada awal kegiatan inti, guru tidak menyebutkan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa.
- 4) Pada saat guru menyampaikan penjelasan masih ada siswa yang melakukan aktivitas diluar pembelajaran sehingga mengganggu proses pembelajaran.
- 5) Pada saat awal pelaksanaan metode *role playing*, siswa yang tidak mendapat peran atau siswa yang menjadi penonton pada awal pelaksanaan metode *role playing* masih terlihat ribut.

Segala kendala yang telah disebutkan diatas akan menjadi bahan evaluasi diri untuk perbaikan pada siklus II. Berdasarkan refleksi siklus I, hal-hal yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak boleh lupa mengecek kehadiran siswa

- 2) Guru harus mengaitkan materi yang akan dipelajari, dengan materi yang telah dipelajari.
- 3) Guru harus menyebutkan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa.
- 4) Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari, harus lebih menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga perhatian siswa tertuju pada guru.
- 5) Guru harus mempunyai perencanaan yang lebih baik untuk mengkondisikan siswa yang tidak mendapatkan peran.
- 6) Guru harus memberikan naskah dialog kepada siswa beberapa hari sebelum siklus II dilaksanakan agar siswa bisa memahami setiap tokoh yang diperankan.

Hasil Penelitian Siklus II

Penyusunan RPP siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran pada siklus I. Materi yang dipilih adalah kegiatan ekonomi masyarakat di pasar. Peneliti telah menunjuk kelompok siswa yang mendapat peran sebelum pembelajaran siklus II dilaksanakan, hal ini bertujuan untuk mengefektifkan waktu pada saat pembelajaran. Pemberian naskah dialog beberapa hari sebelum pelaksanaan siklus II dimaksudkan agar siswa dapat menguasai peran yang akan dimainkan oleh siswa tersebut. Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 17 Maret 2014 yang dihadiri oleh 42 siswa. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada pukul 07.45 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau satu pertemuan. Pada siklus II ini materi yang akan disampaikan adalah kegiatan ekonomi. Dalam penelitian siklus II ini, ada dua orang observer yang melakukan observasi kegiatan guru dan siswa.

Pada kegiatan ini diawali dengan mengelompokkan siswa, untuk mengefektifkan waktu maka kelompok yang digunakan adalah kelompok yang dibentuk pada waktu siklus I. Pengkondisian siswa kedalam kelompok dilakukan setelah pembagian kelompok selesai. Tahapan selanjutnya adalah mengomentari siswa yang mendapat peran, sebagian besar siswa terlihat antusias saat mengomentari penampilan temannya terlihat dari banyak komentar yang menyoroti kekompakan penampilan serta penguasaan tokoh yang lebih baik.

c. Observasi

Setelah melakukan pelaksanaan siklus II dilaksanakan, peneliti melanjutkan dengan mengolah data yang telah didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian mengolah hasil pengamatan para observer yang berupa lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.

1) Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode *role playing* diobservasi oleh dua orang. Presentase keterlaksanaan aktivitas guru yang sesuai dengan yang tercantum dalam rencana pembelajaran yaitu sebesar 100%. Untuk melihat aspek aktivitas guru yang sesuai antara rencana pelaksanaan bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kegiatan	Dilaksanakan	
	Ya	Tidak
1 Kegiatan awal :		
a. Membuka pelajaran	v	
b. Memotivasi siswa	v	
c. Mengaitkan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	v	
d. Menginformasikan tujuan pembelajaran	v	
2 Kegiatan inti :	v	
a. Menjelaskan materi pelajaran	v	
b. Memberikan pengarahan mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari	v	
c. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok	v	
d. Menginformasikan langkah- langkah kegiatan bermain peran (Role Playing)	v	
e. Menanamkan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing)	v	
f. Membina keterampilan siswa dalam bermain peran (Role Playing)	v	
g. Membimbing siswa untuk aktif bermain peran (Role Playing)	v	
h. Membimbing siswa dalam diskusi	v	
i. Memberi kesempatan tanya jawab	v	
3. Kegiatan akhir :		
a. Menyimpulkan materi yang diajarkan	v	
b. Melaksanakan evaluasi	v	
c. Menginformasikan materi ajar selanjutnya	v	
d. Menutup pelajaran	v	
Jumlah	17	
Persentase	100	

Jika melihat tabel aktivitas guru sudah sangat baik. Itu terlihat dari tercapainya semua aspek yang menjadi sorotan observasi yang diamati oleh observer.

Guru melaksanakan tugasnya dengan baik tanpa meninggalkan aspek yang diamati oleh observer.

2) Aktivitas Siswa

Observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam aktivitas siswa, observer mengamati aktivitas seluruh siswa dari 6 aspek yang hasilnya dipaparkan dalam tabel yang ada dibawah ini.

Tabel 6. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Menyimak penjelasan guru	Dari ketiga observer, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II seluruh siswa telah menyimak penjelasan dari guru tanpa melakukan aktivitas diluar pembelajaran
2	Memberi tanggapan terhadap penampilan teman	Dalam siklus II siswa sudah mulai berani mengungkapkan pendapatnya meski ada sebagian yang terlihat malu-malu ketika menyampaikan pendapatnya. Dalam menyampaikan pendapat, tercatat ada 34 siswa atau 80,95% sedangkan siswa yang belum berani mengungkapkan pendapatnya sebanyak 6 siswa atau 14,28%. Meski pendapat yang disampaikan oleh siswa hampir beragam, namun ini merupakan sebuah kemajuan. Siswa mulai berani mengungkapkan pendapatnya didepan kelas dan ini merupakan sebuah kemajuan bagi pembelajaran siswa.
3	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama dalam kelompok terlihat ketika siswa berdiskusi dalam mengomentari penampilan pemeran, dan terlihat ketika siswa yang mendapatkan peran mampu menguasai tokoh yang diperankannya dengan baik. Dari ketiga observer, dapat disimpulkan bahwa dalam aspek ini seluruh siswa mampu melakukan kerja sama.
4	Menyimak penampilan teman	Keterampilan menyimak merupakan hal penting dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPS siklus II siswa yang mampu menyimak dengan baik sebanyak 42 siswa atau 100%.
5	Aktif dalam pembelajaran	Menurut data yang diperoleh dari observer, dalam aspek ini siswa yang mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif sebanyak 42 siswa atau 100% dari jumlah siswa yang ada.
6	Mengerjakan tugas yang diberikan guru	Berdasarkan hasil observasi para observer, dapat disimpulkan bahwa pada aspek ini seluruh siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sama seperti pada siklus I.

3) Hasil Belajar

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti kemudian mengolah data hasil belajar berupa hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Adapun hasil *pre-test* siklus III dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 7. Perolehan hasil Pre-test siklus II

No	Kode siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Ketuntasan	No	Kode siswa	Nilai <i>pre-test</i>	ketuntasan
1	Arman Ramadhan	20	Tidak tuntas	22	Moh. Arif	45	Tidak tuntas
2	Fazir	35	Tidak tuntas	23	Sigit Saputra	25	Tidak tuntas
3	Zulkifli	10	Tidak tuntas	24	Nur Yana	20	Tidak tuntas
4	Moh. Hidayat	75	Tuntas	25	Khusnul	50	Tidak tuntas
5	Muh. Anas	15	Tidak tuntas	26	Ria Risky	30	Tidak tuntas
6	Muh. Yatim	35	Tidak tuntas	27	Yuyun Wahyuni	35	Tidak tuntas
7	Nanang Aditya	45	Tidak tuntas	28	Hikma	20	Tidak tuntas
8	Riky Budiartma	10	Tidak tuntas	29	Fadila	25	Tidak tuntas
9	Moh. Rifaldi	45	Tidak tuntas	30	Musfira	45	Tidak tuntas
10	Moh Zein	65	Tuntas	31	Fajria	60	Tuntas
11	Fahrul Roziq	25	Tidak tuntas	32	Jamila	50	Tidak tuntas
12	Ilhan Mansis	30	Tidak tuntas	33	Anisa Dwi P	40	Tidak tuntas
13	Abd. Salam	45	Tidak tuntas	34	Zaskia Putri	15	Tidak tuntas
14	Moh. Faris	25	Tidak tuntas	35	Elvana	20	Tidak tuntas
15	Alif I.	25	Tidak tuntas	36	Melinda	55	Tidak tuntas
16	Moh. Fahri	20	Tidak tuntas	37	Afni A	40	Tidak tuntas
17	Rayhan	50	Tidak tuntas	38	Efi Wulandari	30	Tidak tuntas
18	Hafids Ata	40	Tidak tuntas	39	Azizah	40	Tidak tuntas
19	Ahyat	50	Tidak tuntas	40	Azahra	40	Tidak tuntas
20	Hendra	25	Tidak tuntas	41	Ririn Buarine	60	Tuntas
21	Mansyah	60	Tuntas	42	Irawati	45	Tidak tuntas
Jumlah				1.540			
Rata-rata				36,66			
Tuntas Belajar %				11,90			

Dari data yang dilihat dari tabel dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* sangat jauh dari kata memuaskan. Pada hasil *pre-test* siklus II hanya ada tiga orang yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Jika dilihat pada tabel hanya 5 orang yang mengalami ketuntasan belajar atau 11,90% dari jumlah siswa yang ada. sedangkan siswa yang dinyatakan tidak mengalami ketuntasan sebanyak 37 siswa atau 88,09% dari jumlah siswa yang ada. Rata-rata kelas yang diperoleh adalah 36,6. Hal ini disebabkan materi yang baru sehingga siswa merasa asing.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, *post-test* dilaksanakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode *role playing*. Berikut adalah hasil dari *post-test* siklus II.

Tabel 8. Hasil Belajar Siklus II

No	Kode siswa	Nilai		Ketuntasan
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	Arman Ramadhan	20	90	Tuntas
2	Fazir	35	75	Tuntas
3	Zulkifli	10	80	Tuntas
4	Moh. Hidayat	75	100	Tuntas
5	Muh. Anas	15	70	Tuntas
6	Muh. Yatim	35	70	Tuntas
7	Nanang Aditya	45	75	Tuntas
8	Riky Budiartma	10	80	Tuntas
9	Moh. Rifaldi	45	80	Tuntas
10	Moh Zein	65	85	Tuntas
11	Fahrul Roziq	25	80	Tuntas
12	Ilhan Mansis	30	90	Tuntas
13	Abd. Salam	45	80	Tuntas
14	Moh. Faris	25	70	Tuntas
15	Alif I.	25	70	Tuntas
16	Moh. Fahri	20	55	Tidak Tuntas
17	Rayhan	50	90	Tuntas
18	Hafids Ata	40	90	Tuntas
19	Ahyat	50	75	Tuntas
20	Hendra	25	60	Tuntas
21	Mansyah	60	70	Tuntas
22	Moh. Arif	45	60	Tuntas
23	Sigit Saputra	25	75	Tuntas
24	Nur Yana	20	85	Tuntas
25	Khusnul	50	80	Tuntas
26	Ria Risky	30	90	Tuntas
27	Yuyun Wahyuni	35	80	Tuntas
28	Hikma	20	50	Tidak Tuntas
29	Fadila	25	80	Tuntas
30	Musfira	45	80	Tuntas
31	Fajria	60	95	Tuntas
32	Jamila	50	70	Tuntas
33	Anisa Dwi P	40	85	Tuntas
34	Zaskia Putri	15	70	Tuntas
35	Elvana	20	85	Tuntas
36	Melinda	55	85	Tuntas
37	Afni A	40	75	Tuntas
38	Efi Wulandari	30	85	Tuntas
39	Azizah	40	70	Tuntas
40	Azahra	40	75	Tuntas
41	Ririn Buarine	60	95	Tuntas
42	Irawati	45	80	Tuntas
Jumlah		1.540	3.285	40 siswa tuntas
Rata-rata		36,66	78,21	
Tuntas Belajar (%)		11,90	95,23	

Dari Tabel 8 dapat disimpulkan bahwa setelah siswa belajar dengan menggunakan metode *role playing*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa yang nilainya memenuhi kriteria atau diatas KKM sebanyak 40 siswa atau 95,23% dan 2 siswa atau 4,74% nilainya belum memenuhi kriteria atau KKM. Nilai rata-rata siswa yang diperoleh adari hasil *post-test* adalah 78,21

d. Refleksi

Keberhasilan dalam siklus II ini dipengaruhi oleh aktivitas guru yang telah mencapai semua aspek yang telah diobservasi. Keberhasilan siklus II ini juga didukung dengan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan hasil yang memuaskan. Siswa dapat memperagakan metode *role playing* dengan baik, siswa menjadi pemeran tokoh-tokoh usaha di pasar, penonton sekaligus pemberi kritikan yang membangun sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplaying* berjalan dengan baik. Sehingga presentase ketuntasan siklus II ini mencapai 95,23%. Atas pertimbangan hal diatas, maka kegiatan penelitian ini dianggap tuntas dan tidak melakukan tindakan berikutnya.

Pembahasan

Pembahasan penelitian tindakan kelas ini ditunjukan untuk mengkritisi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu mengkritisi perencanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil analisis tindakan siklus I dan II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ataupun siswa sudah cukup baik. Namun siswa belum terbiasa menggunakan metode yang baru saja mereka kenal. Dengan bimbingan dari guru serta motivasi yang tinggi dari guru dan siswa pembelajaran berjalan lancar walau masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I, kemudian diperbaiki pada siklus II. Siklus II terdapat banyak kemajuan, itu terlihat dari aktivitas guru dan siswa yang mengalami banyak peningkatan disertai peningkatan pada hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan metode *role playing*, siswa memiliki kesempatan untuk mengeluarkan segala kemampuan dan bakat yang dimiliki sehingga kemampuan dan bakat siswa tersebut semakin terasah. Itu terlihat dari aktivitas siswa yang muncul saat penelitian dilaksanakan. Siswa yang terlihat pendiam menjadi aktif saat pembelajaran, serta tata cara bicara siswa menjadi terlatih karena harus memerankan adegan-adegan dalam akur cerita. Semua keunggulan dalam metode *role playing* akan mendukung siswa dalam bersosialisasi dimasyarakat. Siswa yang memiliki kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran, menjadikan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari setiap siklus yang terus meningkat.

Aktivitas guru dan siswa turut mendukung dalam peningkatan hasil belajar yang telah diperoleh. Kerja sama dan pengertian antar siswa yang tertanam dari awal pembelajaran pun mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar ini. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* ini, siswa terlatih untuk memperhatikan lingkungan yang ada disekitarnya. Pembelajaran macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang dicapai semakin lama semakin meningkat sehingga naskah dialog mempunyai manfaat yang efektif.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN No. 1 Bou dengan menggunakan dua siklus, serta pemaparan pada Bab sebelumnya mengenai penggunaan metode *role playing* pada materi pokok macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan metode *role playing* mencakup aktivitas guru dan aktivitas siswa sudah terlaksana dengan baik dan kondusif. Guru dapat menguasai kelas dengan baik, serta siswa mampu berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa mampu mengomentari penampilan temannya yang mendapat peran, siswa yang mendapat peran mampu mengeluarkan kreatifitasnya ketika memerankan tokoh dan

menghayati setiap tokoh yang diperankan, seerta siswa mampu menyimpulkan materi yang disajikan dengan menggunakan metode role playing. 3. Penerapan metode role playing meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi. Hal itu terbukti oleh hasil tes siklus I nilai rata-rata 60,95 dan ketuntasan 71,42%, siklus II mencapai nilai rata-rata 78,21 dan ketuntasan 95,23%.

Saran

Dalam proses pembelajaran siswa harus lebih aktif dan kreatif. Keberanian dalam mengemukakan pendapat adalah modal penting sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga terpacu dalam belajar yang akan membuahkan hasil belajar yang baik, dalam menerapkan metode role playing, perlu pengkajian materi terlebih dahulu untuk mengukur layak atau tidaknya materi tersebut menggunakan metode role playing. Dalam pembelajaran guru dituntut jeli dalam pemilihan kelompok dan penentuan peran dalam penggunaan metode role playing serta mampu menyajikan naskah dialog yang menarik. Guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode role playing atau metode-metode yang lainnya, dapat memberikan wawasan tentang pentingnya penggunaan metode role playing karena siswa dapat mengeluarkan semua kemampuan dan bakatnya pada saat pembelajaran berlangsung. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan penggunaan metode role playing atau metode pembelajaran yang laiannya. Selain itu dalam perencanaan harus benar-benar matang agar pembelajaran dapat sesuai harapan. Alokasi waktu yang digunakan harus lebih diperhatikan, mengingat metode role playing memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang. Pengkajian materi dan pembuatan naskah harus dilakukan dengan baik sebagai syarat keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlia. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Palu: Edukasi Mitra Grafika.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sagala. (2007). *Metode Pembelajaran di SD*. Bandung: Arti
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.